

DAFTAR PUSTAKA

1. <http://id.wikipedia.org/wiki/Multimedia> diakses pada tanggal 05/04/2010.
2. <http://id.wikipedia.org/wiki/Belajar> diakses pada tanggal 05/04/2010.
3. Bimo Walgito, "Psikologi Belajar", Universitas Gajah Mada, Yogyakarta
4. Oemar Hamalik, Dr (2008). Kurikulum dan Pembelajaran. Jakarta: Bumi Aksara
5. Effendy, Empy dan Hartono Zhuang (2005). E-learning Konsep dan Aplikasi. Yogyakarta: Andi Offset.
6. http://tolololpedia.wikia.com/wiki/Perangkat_lunak pada tanggal 20/10/2010
7. Pressman, Roger S (2002). Rekayasa Perangkat Lunak. Edisi Kedua. Yogyakarta : Andi Offset.
8. Vaughan, Tay (2004). Multimedia: Making It Work. Translate: Prabawati, T.A. dan Agnes Heni T. (2006). Yogyakarta: Andi Offset.
9. Suyanto, M. (2006). Multimedia: Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing. Yogyakarta: Andi Offset.
10. Sholehudin, Agung. (2008). Sistem Informasi Pada Islamic Centre Kota Cirebon Menggunakan Macromedia Dreamweaver. Skripsi Teknik Informatika. Universitas Muhammadiyah Cirebon.
11. <http://pebbie.wordpress.com/2008/05/09/mengenai-animasi/>, diakses pada tanggal 05/04/2010.
12. Anonymous (2008). Multimedia. Modul Kuliah Konsep & Aplikasi Multimedia. Universitas Dian Nuswantoro.
13. Hestningsih, Idhawati. (2007). Interaksi Manusia dan Komputer. Modul Kuliah Interaksi Manusia dan Komputer. Universitas Dian Nuswantoro.
14. Jubilee Enterprise. (2007). Seri Penuntun Visual Flash CS3. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
15. Hidayatullah, Akbar dan Zaky . (2011). Animasi Pendidikan Dengan Flash. Bandung: Informatika Bandung.
16. Fowler, Martin (2008). UML Distilled. Edisi 3. Jakarta : Penerbit Andi.